⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmmuzenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/8, 22765 Hamburg, Germany

PRINTED IN JAPAN

NES-KL-NOE

Disney's

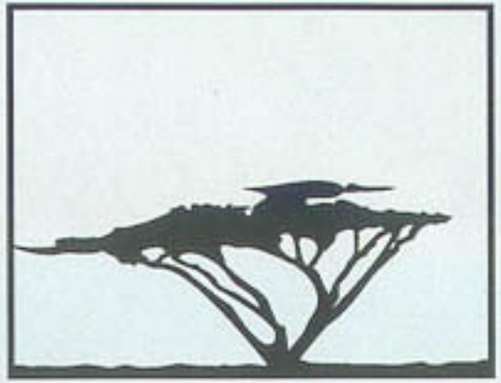
DER

KÖNIG DER LÖWEN

© Disney

Disney SOFTWARE

SPIELANLEITUNG



Disney's Der Konig Der Lowen © Disney
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(EUROPE) LTD.
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH
Design House - Mick Lowe Design.

This game is
licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE.. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

Disney's
DER

KÖNIG DER LÖWEN

VOR SPIELBEGINN

• Stellen Sie Ihr Nintendo Entertainment System (NES) wie im Handbuch beschrieben ein. Der König der Löwen ist ein Spiel für nur einen Spieler.

• Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf AUS steht. Stecken Sie dann das Der König der Löwen-Modul mit dem Etikett nach oben fest in das NES.

•Schalten Sie den Netzschalter EIN. Wenn der Titelbildschirm erscheint, können Sie mit dem Spielen von Der König der Löwen beginnen.

•Sollten der Nintendo-Bildschirm oder der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie den Netzschalter wieder AUS. Überprüfen Sie, daß Ihr NES richtig eingestellt ist und Sie das Der König der Löwen-Modul ordnungsgemäß eingesteckt haben, ehe Sie den Netzschalter erneut EIN-SCHALTEN.

Nicht vergessen! Schalten Sie den Netzschalter immer AUS, bevor Sie das Der König der Löwen-Modul einstecken oder herausnehmen.

EINLEITUNG

Der König der Löwen läßt Sie die Magie und Erhabenheit Afrikas durch die Augen des jungen Löwen Simba erleben, der den schwierigen Übergang von der Kindheit zur Reife vollziehen muß.

In dem Glauben, er sei für den Tod seines Vaters verantwortlich, geht Simba in die Wildnis... wo er bei dem Warzenschwein Pumbaa und der Meerkatze Timon Hilfe findet und seine Erziehung beginnt.

Sie steuern das Löwenjunge Simba und führen es sicher durch das Spiel und seine Interaktion, die so vielseitig ist wie die wundervolle Landschaft.

Sind Sie in der Lage, den trampelnden Hufen der flüchtenden Gnus auszuweichen oder es mit den hinterhältigen Hyänen vom Elefantenfriedhof aufzunehmen? Finden Sie es heraus, und machen Sie sich auf den Weg durch den Kreislauf des Lebens...

DAS SPIELEN VON DER KÖNIG DER LÖWEN

ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG!

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Bewegungen und Funktionen der Steuerknöpfe an Ihrem NES Controller vertraut machen.

DIE NES-STEUERKNÖPFE

RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF)
SELECT
START
KNOPF A
KNOPF B

DER TITELBILDSCHIRM

Sobald der Titelbildschirm erscheint, können Sie das Spiel beginnen. Hier haben Sie die Wahl zwischen START und OPTIONEN (OPTIONS).

- Drücken Sie den R-Knopf nach oben oder nach unten, um eine Option zu markieren.
- Drücken Sie einen beliebigen anderen Knopf, um eine Option zu wählen.

START Damit beginnen Sie ein Spiel.
OPTIONEN Damit gelangen Sie zum Optionsbildschirm.

DER OPTIONSBILDSCHIRM

Hier stehen fünf Optionen zur Verfügung:

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEITSGRAD): Je höher der Schwierigkeitsgrad, um so weniger Simba-Figuren und Fortsetzungsbonusse (Continues) stehen Ihnen zur Verfügung.

MUSIC IS ON ODER OFF (MUSIK EIN/AUS). Hier können Sie wählen, ob Sie die stimmungsvolle Begleitmusik, die sich eng an die Filmmusik anlehnt, hören möchten oder nicht.

SOUND FX ON/OFF (SOUNDEFFEKTE EIN/AUS). Wählen Sie die gewünschte Einstellung.

DEFINING SIMBA CONTROL KEYS (EINSTELLUNG VON SIMBAS STEUERUNG). Die Standardeinstellung ist folgende:
Springen - Knopf A
Brüllen - Knopf B.
Sie können diese Knöpfe austauschen, indem Sie den Pfeil auf die Option bewegen, die Sie ändern möchten, und dann entweder Knopf A oder B drücken.

EXIT (BEENDEN) Damit gelangen Sie zurück zum Titelbildschirm.

WAS SIE WÄHREND DES SPIELS SEHEN WERDEN

GESUNDHEITSANZEIGE Hier sehen Sie, wie stark sich Simba fühlt. Wenn die Gesundheitsanzeige leer ist, verlieren Sie eine Simba-Figur.

VERBLEIBENDE SIMBA-FIGUREN Entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad beginnen Sie mit 3, 4 oder 5 Simba-Figuren. Das Spiel endet, wenn Sie die letzte Simba-Figur verloren haben - es sei denn, Sie haben einen Fortsetzungsbonus (Continue). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt Besondere Gegenstände.

SIMBA STEUERN

Nutzen Sie die erste Phase des Spiels, um sich mit Simbas Bewegungen vertraut zu machen.

BEWEGEN Am Boden oder in der Luft.
• Drücken Sie den R-Knopf Rechts oder Links, um sich in die entsprechende Richtung zu bewegen.

KAUERN DABEI BLICKT Simba nach unten, sodaß Sie sehen können, was dort auf Sie wartet.
• Drücken Sie den R-Knopf Unten.

AUFBLICKEN DADURCH sehen Sie, welche Gefahren von oben drohen.
• Drücken Sie den R-Knopf Oben.

SPRINGEN Sie können entweder direkt nach oben springen oder gleichzeitig den R-Knopf in die gewünschten Richtung drücken und so nach rechts oder links springen. Springen dient nicht allein zur Fortbewegung, sondern ist auch hilfreich, wenn man sich auf seine Gegner stürzen will.
• Der Knopf für diese Aktion kann im Abschnitt Optionen festgelegt werden.

BRÜLLEN Das können junge Löwen am besten.
• Der Knopf für diese Aktion kann im Abschnitt Optionen festgelegt werden.

ZUSAMMENROLLEN Der junge Simba kann sich beim Laufen zusammenrollen und wie eine Kanonenkugel Gegner auf seinem Weg niederwalzen. Diese Bewegung werden Sie vielleicht erst einmal ein wenig üben müssen, doch die Mühe lohnt sich.
• Drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf nach unten und in Simbas Blickrichtung und halten Sie ihn gedrückt.

ANKLAMMERN Wenn Simba es nicht ganz schafft, auf einen Felsvorsprung zu springen, wird er sich stattdessen mit den Pfoten daran festklammern.
• Drücken Sie den R-Knopf nach oben, um auf den Vorsprung zu klettern.
• Drücken Sie den R-Knopf nach unten, um sich fallen zu lassen.

HINWEIS: Wenn Simba an einem Felsvorsprung hängt, kann er sich abstoßen und springen. In einer engen Schlucht wird Simba sich umdrehen und an jedem verfügbaren Vorsprung festhalten. Vielleicht gelingt es Ihnen, eine Klettertechnik für Simba zu entwickeln!

SCHWINGEN Simba kann an kleinen Felsvorsprüngen, Knochen und Ähnlichem schwingen. Er schwingt, bis er nach vorn oder hinten springt.

PUMBAA STEUERN

• Drücken Sie den R-Knopf nach Links oder nach Rechts, um Pumbaa in diese Richtungen zu bewegen.

SPIELPAUSEN

Es ist sinnvoll, jede Stunde eine Spielpause von 10 Minuten einzulegen. Anstatt Ihr NES auszuschalten, können Sie das Spiel einfach anhalten.
• Drücken Sie SELECT, um das Spiel anzuhalten.
• Drücken Sie erneut SELECT, um das Spiel fortzusetzen.

SIMBAS WELT

DAS GEWEIHTE LAND Immer mit der Ruhe. Und gewöhnen Sie sich erst einmal an Simbas Steuerung, besonders das Springen, Zusammenrollen und Brüllen. Weichen Sie den explosiven Knallkäfern aus, achten Sie auf besondere Gegenstände, und erforschen Sie Ihre Umgebung in aller Ruhe (die Zeit ist unbegrenzt). Nutzen Sie Ihre Fortsetzungsmarkierungen, um das Spiel nicht von Anfang an wiederholen zu müssen.

WENN MAN DOCH SCHON KÖNIG WÄRE... Benutzen Sie die Köpfe der Nashörner, um auf die Bäume zu springen. Wenn Simba auf dem Strauß reitet, muß er unter den Vogelnestern den Kopf einziehen oder über sie hinwegspringen.

DER ELEFANTENFRIEDHOF Zur Vorwarnung: Zu Beginn dieses Levels wartet eine kampflustige Hyäne auf Sie. Schwingen und klettern Sie über die Knochen, aber seien Sie vorsichtig - manch' altes Gebein ist schon recht mürbe... Die Geier stürzen zum Angriff herab, also drehen Sie den Spieß um, und klettern Sie höher.

DIE WILDE FLUCHT Die Gnus sind ausgebrochen, und Simba rennt um sein Leben.

SIMBAS EXIL Erst gucken, dann springen - oder fallen lassen! Scars Hyänen sind Simba auf der Spur und werfen mit Steinen nach ihm. Die einzige Möglichkeit, aus dem geweihten Land zu entkommen, liegt in der Flucht!

HAKUNA MATATA Führen Sie Simba über die verschiedenen Wasserfälle, und springen Sie zwischen den Stämmen so hoch wie möglich. Hüten Sie sich vor den Kokosnüssen des Gorillas; versuchen Sie, auf sie zu springen und so zurückzuschlagen.

DER BONUSLEVEL

Können Sie ihn finden? Wenn ja, dann wartet folgendes auf sie:

Käferfest Lassen Sie Pumbaa Käfer einsammeln, die Timon fallen läßt. Meiden Sie die bösen Käfer, doch achten Sie darauf, keinen der guten zu verpassen, da sonst der Bonuslevel endet.

FLIEGE

SPINNE

LIBELLE

KNALLKÄFER

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Von diesen Gegenständen sollten Sie aufsammeln, was immer Sie kriegen können!

EINFACHE KÄFER

Geben Simba die Hälfte seiner Gesundheit zurück.

GEMUSTERTE KÄFER

Geben Simba seine ganze Gesundheit zurück.

AFRIKANISCHE ROTE KÄFER

Verbessern Simbas gesamten Gesundheitszustand.

1 UP

Eine Extrachance - bis zu maximal neun auf einmal.

LEBENSKREIS

Ein zusätzlicher Fortsetzungsbonus. Wenn Sie alle Simba-Figuren verloren haben, aber noch einen Lebenskreis besitzen, können Sie wählen, ob Sie das Spiel abbrechen oder vom letzten abgeschlossenen Level an fortsetzen möchten.

FORTSETZUNGSMARKIERUNG

Sie können das Spiel von der letzten Markierung fortsetzen, die vor Verlust einer Simba-Figur berührt wurde.

Dieses Produkt unterliegt der landesüblichen gesetzlichen Garantiezeit. Ihre gesetzlichen Rechte bleiben unberührt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien für dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.